



Programación de PBS Arkansas	
Odd Squad	Este programa es sobre dos jóvenes agentes que son miembros de un equipo llamado Odd Squad. Esta agencia tiene como misión resolver problemas cada vez que algo raro sucede en su ciudad.
Xavier Riddle and the Secret Museum	Xavier Riddle, su hermana Yadina Riddle, y su amigo Brad van al Museo Secreto para viajar al pasado y así observar, interactuar y aprender sobre héroes de la historia.
The Cat in the Hat Knows a lot about That!	En el programa "The Cat in the Hat Knows a Lot About That!" nos presentan a Sally y Nick quienes son vecinos y mejores amigos. Ellos hacen viajes mágicos por lugares increíbles del mundo en los que juegan y aprenden.
Peg + Cat	¿Cómo sería despertar y darte cuenta de que ahora estás viviendo dentro de un problema de matemáticas?
Nature Cat	Fred es un gato que vive dentro de una casa pero que tiene grandes sueños de explorar el mundo. Cuando sus dueños se van, Fred se transforma en NATURE CAT, "extraordinario explorador del mundo".
Let's Go Luna	LET'S GO LUNA! sigue las aventuras de tres animalitos, ellos viajan con sus padres y son parte de un grupo de actores.
Molly of Denali	El programa se sitúa en una zona rural del estado de Alaska y nos muestra las aventuras de Molly, su familia y sus amigos. Molly Of Denali nos muestra diversas formas en que los niños pueden crear textos informativos en su vida diaria.
Wild Kratts	Wild Kratts narra las aventuras de Chris y Martin Kratt quienes combinan las ciencias con aventuras divertidas a la vez que viajan por todo el mundo y visitan diferentes hábitats
Ready Jet Go	En READY JET GO! Jet Propulsion y su familia dejan el planeta en donde viven, llamado Boltron 7, y viajan a la Tierra en donde se hacen pasar por humanos para experimentar de cerca la vida en nuestro planeta.

Rincón de Lectura.

Escojan de 3 a 5 oportunidades de aprendizaje para que su niño practique la lectura, escritura y sus habilidades de comunicación. No se olviden de elegir un buen libro, buscar un lugar cómodo y leer con su niño todos los días.

- **Escribir una Historia:** Escoge tu programa favorito y escribe o dibuja una imagen del comienzo, la mitad, y el fin del programa.
- **Dibuja algo nuevo:** En *Xavier Riddle and the Secret Museum: I am Leonardo DaVinci*, los chicos viajan al pasado y conocen a Leonardo

Beginning	Middle	End

DaVinci quien los anima a intentar cosas nuevas. ¿Qué actividad te gustaría intentar por primera vez? Haz un dibujo y escribe por los menos una oración sobre algo nuevo que te gustaría hacer .

- **El Héroe:** En el episodio de *Molly of Denali, Welcome Home Balto* Molly quería conocer más sobre Balto, un héroe local que es conocido por haber ayudado a que los niños en Nome recibieran medicina cuando estaban enfermos. Explica por qué Balto es considerado como un héroe. Diseña una capa o una medalla que Balto pudiera usar.



- **Lee una historia:** Con ayuda de alguien más o por tu cuenta, lee *Butterfly or Moth?* Haz un dibujo de una mariposa o de una palomilla y escribe una oración que describa tu dibujo. Contesta las preguntas sobre la lectura.
- **Cuéntalo otra vez:** Después de ver alguno de los programas de esta semana, cuéntale la historia a alguien de tu familia y haz un dibujo de tu parte favorita de ese episodio.

- **La mejor mascota:** En *Let's Go Luna: Aren't we a Pair, Honey*, el hámster de Carmen se pierde. ¿En dónde encontró Carmen a Honey? Platica con alguien de tu familia sobre cuál sería la mejor mascota para tí. Haz un dibujo y escribe las razones por las que ese animalito sería la mascota ideal para tí.
- **Elabora una guía:** En *Molly of Denali: The Night Manager*, Molly usa una guía para registrar a las personas que llegan a la tienda. Haz tu propia guía en la que expliques cómo llevar a cabo una de las siguientes tareas: lavarse los dientes, hacer una pizza o cómo alimentar a tu perro o gato. No olvides incluir dibujos en tu guía.
- **Libre elección:** ¿Qué le interesa a su niño? Permita que su niño escoja qué prefiere leer, escribir o aprender.

Matemania

Escojan de 2 a 4 oportunidades para reforzar e incrementar el conteo, el concepto de número y la clasificación de objetos.

- **Calendario:** En *Peg + Cat: The Pig Problem*, Peg usó un calendario para llevar control de cuántos días su amigo "Pig" estuvo fuera. Usa un calendario para llevar un registro sobre el clima. Utiliza símbolos que representen días soleados, días con lluvia, nublados, etc. ¿Notas algún patrón en el clima? Platica con alguien sobre esto.
- **Leyendo el reloj:** En *Peg+Cat Save the World, Part 1*, Peg y el presidente usan un reloj para decir la hora en que iban a tener lugar algunos eventos. Imagina tu día perfecto y planea los horarios en que harías cada una de las actividades. Incluye las cosas que más te gusta hacer y dibuja un reloj que marque la hora en que sucedería cada una de ellas.

May

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

- **Sumas y restas con 10:** Pon 10 objetos en una bolsa de papel (frijoles, bloques, monedas, etc.) Mete la mano en la bolsa sin ver y toma un puñado de objetos. Crea problemas matemáticos sencillos. Por ejemplo, si tenías 10 objetos en la bolsa y sacaste 3, tú problema sería: $10 - 3 = 7$. Intenta crear dos problemas con sumas y dos con restas.
- **Buscando el valor posicional:** junto con alguien más de tu familia, crea una guía de búsqueda de valores posicionales para números parecida a la ilustración a la derecha. Usa revistas, cajas de cereales, libros de cocina, etc. para encontrar números que cumplan con el criterio de la guía que ustedes crearon..
- **Comparando figuras:** En *Peg + Cat, Part 2*, Peg le enseña al presidente que algunas figuras son planas, lo cual quiere decir que son bidimensionales, mientras que otras que son tridimensionales. Haz una tabla T en la que incluyas objetos en tu casa que sean bidimensionales o tridimensionales. Incluye el nombre de las figuras si los conoces.

 3-D	 2-D



- **Sumando con dados:** Juega con tu familia, necesitas dos dados, papel y un lápiz. Cada jugador tira los dados y suma los números. Quien obtenga el número más alto, gana esa ronda. En la hoja de papel, pon una marca debajo del nombre de la persona que ganó cada ronda. La primera persona que junte 10 marcas, gana el juego. Reto: usen tres dados.
- **Grupos de 10:** Encuentra un grupo de objetos pequeños que puedas contar, por ejemplo, botones, frijoles, monedas, y forma grupos de 10. ¿Te sobraron algunos? ¿Cuántos objetos tienes en total? Escribe el número. Suma o resta algunos de los objetos y vuelve a contar..
- **Razonamiento y concepto de número:** Decide si las siguientes ecuaciones son correctas o no. Usa dibujos para explicar tus respuestas.

$5=5$

$4+1=5$

$5=4+1$

$5=3+2$

$5=6$

¡Piensa como científico!

Elijan al menos dos de estas oportunidades de aprendizaje para poner en prácticas las habilidades de observación, inquisitivas y de razonamiento.



- **Diversión en el área de juegos:** Si pudieras construir un área de juegos en tu casa, ¿Cómo sería? Diseña tu patio con al menos cuatro juegos. Cuando hayas terminado de dibujar tu diseño, enséñaselo a tu familia.

- **Sentidos nocturnos:** En *The Cat in the Hat: I love the Nightlife*, aprendimos que los animales nocturnos están despiertos por las noches y que algunos de sus sentidos están mejor desarrollados. Por ejemplo, los murciélagos tienen excelente sentido del oído lo que les ayuda a comunicarse, a escuchar si algo peligroso se acerca y a cazar. Pon en práctica tu sentido del oído mientras juegas con alguien de tu familia. Pide a alguien más que te venda los ojos y que te dé direcciones para que te puedas mover por el cuarto. Recuerda que no puedes ver, sólo usa tu sentido del oído tal y como hacen los murciélagos. ¿Por qué crees que necesitan un buen sentido del oído durante la noche?

- **Viendo las nubes:** ¿Sabías que las nubes nos ayudan a pronosticar el clima? Las nubes que se ven grandes y esponjadas se llaman cúmulos. Los **cúmulos** son nubes blancas que parecen pedazos de algodón que flotan en el cielo. Generalmente, estas nubes pronostican buen tiempo. Otra cosa importante sobre los cúmulos es que si nos fijamos bien, podemos encontrar distintas figuras entre ellas. Esta semana, los amigos de los animales encontraron una que parecía una guitarra. Presta atención al cielo y cuando veas nubes, busca cúmulos. ¿Qué figuras encuentras?



- **Máquinas Simples:** En *The Cat in the Hat: Pulling Together* aprendimos que las máquinas simples nos ayudan a hacer que el trabajo sea más sencillo. ¿Qué hay en tu casa que esté hecho con máquinas simples? ¿Puedes encontrar máquinas simples en el área de juegos de un parque? Elabora una tabla T en la que incluyas una columna con máquinas simples que ves en tu casa y otra con máquinas simples que encuentras en un parque.

PARA DIVERTIRSE

- ★ Manténganse activos, bailen, hagan ejercicio, jueguen avión.
- ★ Improvisen y actúen su cuento favorito o alguno que ustedes inventen. Disfrácese usando lo que tengan a la mano.
- ★ Usen juegos de mesa para compartir en familia (UNO, juegos de pesca, cartas)
- ★ Sean los creadores de una obra maestra, pinten con gises, crayolas, pintura,
- ★ Vayan a la página de PBS <https://pbskids.org> para encontrar actividades y juegos específicos para cada programa.



etc.

Butterfly or Moth?



butterfly

Butterflies and moths are insects. They both like flowers. But butterflies and moths are different in many ways.

A butterfly's wings are usually colorful. A moth's wings are usually dull. Moth wings may be white or brown.

A butterfly has a thin body. A moth has a fatter body.

A butterfly is active during the day. A moth usually flies around at night.

A butterfly folds its wings when it rests. A moth opens its wings when it rests.

If you happen to see an insect with colorful wings flying around during the day, which do you think it might be?



moth

© 2014 ReadWorks®, Inc. All rights reserved.

Comprehension Questions

1. What do butterflies and moths have in common?
 - A. Butterflies and moths both have fat bodies and open their wings when resting.
 - B. Butterflies and moths are both colorful and active during the day.
 - C. Butterflies and moths are both insects that like flowers.

Grades PK-2, Week 6

Page 4

2. What two insects are being compared in this text?
 - A. butterflies and moths
 - B. moths and flies
 - C. butterflies and caterpillars

3. If you sat in a field of flowers all night, you would probably see moths flying around. What part of the text shows us that this is true?
 - A. A moth's wings are usually dull.
 - B. A moth usually flies around at night.
 - C. Butterflies and moths both like flowers.

4. What is "Butterfly or Moth?" mainly about?
 - A. This text is mostly about butterflies.
 - B. This text is about butterflies and moths.
 - C. This text is mostly about moths.

5. What did you learn from "Butterfly or Moth"?

7. Use information from the text to compare and contrast butterflies and moths.